Ler Antes de Utilizar o Sistema de Jogos de Vídeo Sega Dreamcast

Queira ler o manual e especialmente estas advertências antes de usar a Sega Dreamcast ou de deixar os seus filhos usá-la. Um adulto responsável deve ler e explicar aos menores as instruções de operação da Dreamcast antes de autorizar que usem este sistema.

AVISO DE EPILEPSIA - Algumas pessoas são susceptíveis a ataques epilépticos ou perda de consciência quando expostas a certas luzes intermitentes ou padrões de luzes na vida do dia a dia. Tais pessoas podem ter um ataque enquanto vêem certas imagens de televisão ou enquanto jogam certos jogos de vídeo. Isto pode acontecer mesmo que a pessoa não tenha um historial médico de epilepsia ou nunca tenha tido um ataque epiléptico. Certas condições podem induzir sintomas epilépticos não detectados mesmo em pessoas que não tenham um historial de ataques ou epilepsia. Se você ou alguém da sua família tiverem tido alguma vez sintomas relacionados com epilepsia (ataques ou perda de consciência) quando expostos a luzes intermitentes, consulte o seu médico antes de jogar. Aconselhamos os pais a vigiar os filhos enquanto estes jogam jogos de vídeo. Se você ou o seu filho tiverem alguns dos seguintes sintomas: tonturas, alteração de visão, contracções musculares ou dos olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsão, deixe IMEDIATAMENTE de jogar e consulte o seu médico.

Para reduzir a possibilidade de tais sintomas, o utilizador deve seguir estas precauções de segurança sempre que usar a Sega Dreamcast:
• Sente-se a uma distância de pelo menos 2 metros do ecrã de televisão • Evite jogar se estiver cansado ou se não tiver dormido o suficiente • Certifique-se de que a sala onde está a jogar está bem iluminada • Descanse pelo menos 10 minutos por hora enquanto joga qualquer jogo de vídeo.

MANUSEAMENTO DO DISCO - Para evitar danos pessoais ou de propriedade: • Antes de remover o disco, certifique-se de que este parou de girar • O GD-ROM Sega Dreamcast destina-se a ser usado exclusivamente no sistema de jogos de vídeo Sega Dreamcast. Não utilize este disco em nenhum outro sistema, especialmente um leitor de CD • Evite que o disco fique coberto de impressões digitais ou sujidade • Evite dobrar o disco. Não toque, suje ou risque a sua superfície • Não modifique ou alargue o buraco central do disco, nem utilize um disco que esteja quebrado, modificado ou reparado com fita adesiva • Não escreva nada no disco, nem cole nada no mesmo • Guarde o disco na sua caixa original e não o exponha à humidade e temperaturas altas • Não deixe o disco à luz solar directa ou perto de um radiador ou outra fonte de calor • Use um produto de limpar lentes e um pano seco e macio, e limpe o disco gentilmente do centro para a extremidade. Nunca use produtos químicos para limpar o disco.

AVISO PARA PROPRIETÁRIOS DE TELEVISÕES DE PROJECÇÃO - Imagens ou gravuras fixas podem causar danos permanentes ao cinescópio ou marcar o fósforo do tubo de raios catódicos. Evite a utilização repetida ou prolongada de jogos de vídeo em televisões de projecção de grande ecrã.

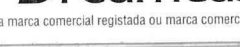
UTILIZAÇÃO DO JOGO DE VÍDEO SEGA DREAMCAST - Este GD-ROM só pode ser usado com o sistema Sega Dreamcast. Não tente jogar este GD-ROM em qualquer outro leitor de CD – se o fizer pode danificar os auscultadores e os altifalantes. Este jogo é licenciado para uso no sistema Sega Dreamcast apenas. A cópia, reprodução, aluguer e exibição pública não autorizadas deste jogo constitui uma violação às leis vigentes. As personagens e eventos retratados neste jogo são puramente fictícios. Qualquer semelhança com outras pessoas, vivas ou mortas, é pura coincidência.

A cópia ou transmissão deste jogo é estritamente proibida. O aluguer ou exibição pública deste jogo sem autorização prévia é uma violação das leis vigentes. Este produto está isento de classificação sob a lei do Reino Unido. De acordo com o "The Video Standards Council Code of Practice" é considerado próprio para visualização pelas idades indicadas.

© Sega Enterprises, Ltd., 1999

DCJUB 1690

Distribuidor Oficial



Dreamcast é uma marca comercial registada ou marca comercial de Sega Enterprises, Ltd.

D36

INTRODUÇÃO

Speed Devils é um jogo de corridas a alta velocidade que combina as espectaculares corridas arcade com novos desafios e apostas emocionantes.

1 - MODO ARCADE

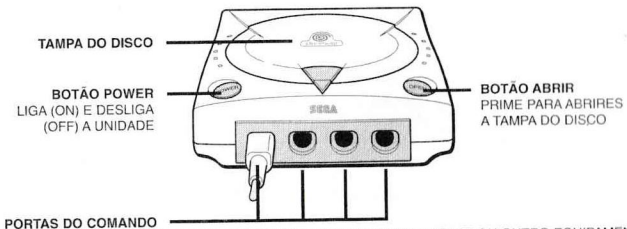
Um modo de "carregar e jogar" simples, onde os jogadores escolhem primeiro entre 5 carros e 5 pistas, e depois é só largar e correr. Opções adicionais vão permitir-lhes estabelecer parâmetros específicos, tais como, altura do dia, pontos de controlo, etc. Após alcançar determinados objectivos no modo campeonato, os jogadores poderão correr com outros carros e noutras pistas no modo arcade.

2 - MODO CAMPEONATO

No modo campeonato, os jogadores poderão adquirir diferentes veículos e guardá-los na respectiva garagem, onde poderão reparar os carros, introduzir melhoramentos, guardar os troféus e prepararem-se para a próxima corrida da temporada. Quando os jogadores chegarem ao final de uma temporada, poderão subir de classe, se tiverem ganho pontos suficientes. Ao subirem de classe, os jogadores serão confrontados com novas pistas e condições meteorológicas, para além de concorrentes mais fortes. Os jogadores poderão receber dinheiro se ficarem bem colocados nas corridas, se alcançarem altas velocidades ou se ganharem em apostas contra outros pilotos, quando são desafiados. Quando atingirem a última classe, os jogadores terão de vencer o actual campeão para terminar o jogo. Os jogadores poderão guardar as garagens em VMS e visualizar elementos chave individualmente.

3 - MULTIJOGADOR

No modo de dois jogadores, os jogadores escolhem entre os carros e pistas arcade disponíveis (os mesmos disponíveis no modo 1 jogador) e escolhem entre 5 modos diferentes. Os modos vão desde a corrida de confrontação directa mais clássica, onde o primeiro a passar a linha de chegada é o vencedor, a modos mais originais, como por exemplo, o modo de desafio especial ou de Defesa e Ataque, onde os jogadores vão descobrir uma forma completamente nova de correr em competição ...



UTILIZA ESTAS PORTAS PARA INSERIRES O COMANDO DREAMCAST OU OUTRO EQUIPAMENTO PERIFÉRICO. DA ESQUERDA PARA A DIREITA: PORTA DO COMANDO A, PORTA DO COMANDO B, PORTA DO COMANDO C E PORTA DO COMANDO D.
UTILIZA CADA PORTA PARA INSERIRES OS COMANDOS PARA 1 A 4 JOGADORES RESPECTIVAMENTE.
NOTA: A PORTA DO COMANDO PODE SER REFERIDA COMO PORTA.

COMANDOS

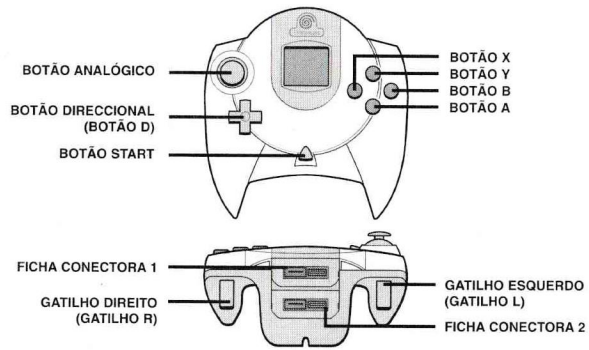
1. COMANDOS DO JOGO

Speed Devil é um jogo de dois jogadores. Antes de ligares (ON) a Dreamcast, coloca o comando ou outro equipamento periférico nas portas de comando da Dreamcast.

Adquire comandos adicionais (vendidos em separado) para jogar com duas pessoas.

Para regressares ao ecrã de título a qualquer altura do jogo, prime e mantêm premidos os Botões A, B, X, Y e Start simultaneamente, reiniciando assim o Speed Devils e accionando o ecrã de título.

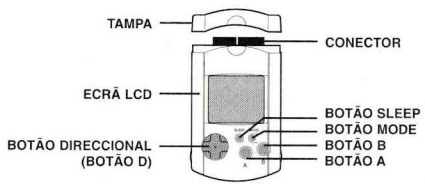
2. COMANDO DA DREAMCAST



Nunca toques no Botão Analógico ou nos Gatilhos D/E quando estiveres a ligar (ON) a Dreamcast. Se o fizeres, poderás interromper o processo de iniciação do comando e resultando em avaria.

3. UNIDADE VISUAL MEMORY (VM)

Quando estiveres a gravar um jogo, nunca desligues (OFF) a Dreamcast, nunca retires o cartão de memória ou removas o comando.

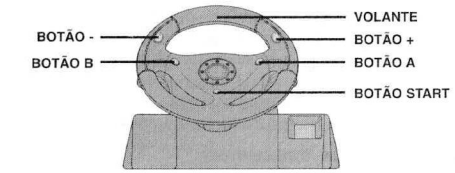


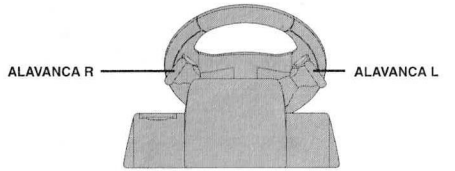
4. EQUIPAMENTO PERIFÉRICO

4.1. RACE CONTROLLER

Para regressares ao ecrã de título a qualquer altura durante o jogo, prime e mantêm premidos os Botões A, B e Start simultaneamente, reiniciando-se assim o Speed Devils e accionando o ecrã de título.

Quando utilizares o Race Controller, nunca toques no volante das alavancas esquerda e direita quando ligares (ON) a Dreamcast. Se o fizeres, poderás interromper o processo de iniciação do comando, avariando-o, se o reajustamento não for devidamente efectuado através do Menu Options. Se tocares sem querer no volante ou nas alavancas quando ligares (ON) a Dreamcast, desliga-a (OFF) imediatamente e liga-a (ON) novamente, e atenção para não tocares no Race Controller.

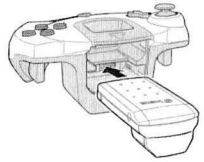


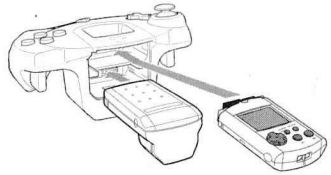


4.2. VIBRATION PACK

Para regressares ao ecrã de título a qualquer altura durante o jogo, prime e mantêm premidos os Botões A, B e Start simultaneamente, reiniciando-se assim Speed Devils e accionando o ecrã de título.

Quando o Vibration Pack é colocado na Ficha Conectora 1 do Comando da Dreamcast, o Vibration Pack não fica devidamente inserido e pode soltar-se durante o jogo ou o jogo deixa de funcionar.





INICIAR

1. INSTALAÇÃO

- Instala a tua Dreamcast ™, segundo o manual de instruções. Certifica-te de que a consola está desligada (OFF), antes de inserires ou retirares um CD.
- Insere o CD SPEED DEVILS e fecha a tampa do disco.
- Insere os comandos e liga (ON) a Dreamcast ™.
- Segue as instruções que aparecem no ecrã no início de um jogo.

2. MAIN MENU (MENU PRINCIPAL)

No menu principal, podes escolher entre três modos de corrida diferentes e ter aceso aos menus High Scores (Classificações) e Options (Opções).

Esquerdo/Direito. . . . . Realçam uma escolha diferente
Start/A . . . . . Insere a tua escolha
B. . . . . Cancela a tua escolha

ARCADE

Diverte-te com o estilo de jogar arcade com os carros e as pistas disponíveis.

CHAMPIONSHIP (CAMPEONATO)

Começa uma nova temporada e vai subindo de classe para competires contra o Driver X.

MULTIPLAYER (MULTIJOGADOR)

Joga com um amigo num dos 5 modos disponíveis.

HIGH SCORES (CLASSIFICAÇÕES)

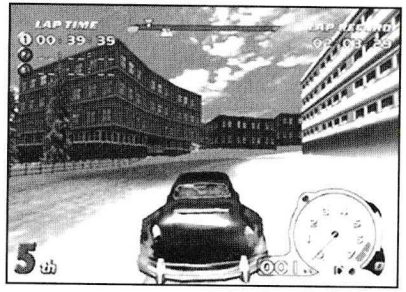
Verifica os nomes dos melhores pilotos e os melhores tempos das voltas em cada pista.

OPTIONS (OPÇÕES)

Personaliza as configurações do som e do comando.

3. MONITOR GERAL

Número da Volta . . . . . no canto superior esquerdo do ecrã
Tempo da Volta . . . . . ao lado do Número da Volta
Volta com melhor tempo . . . . . canto superior direito
Barra de Posições . . . . . canto superior ao centro do ecrã
Posição na Corrida . . . . . parte inferior esquerda do ecrã
Tacómetro. . . . . parte inferior direita do ecrã
Velocidade Actual . . . . . parte inferior direita do ecrã, no centro do tacómetro
Velocímetro. . . . . parte inferior direita do ecrã, à esquerda do tacómetro
Indicador Nitro . . . . . parte inferior direita, à direita do tacómetro



MODO ARCADE

Para seleccionar o Modo Arcade, realça «ARCADE» no menu principal e prime o botão Start.

1. ESCOLHER CARRO

Move o Botão Direccional (D) para a direita ou para a esquerda para escolheres um dos veículos disponíveis.

As características da performance encontram-se indicadas por baixo de cada de carro. A escolha do carro vai afectar a dificuldade do nível do jogo, porque os adversários são escolhidos ao acaso em relação à escolha do carro feita pelo jogador. Ficarão disponíveis mais veículos, quando são disponibilizados no modo Campeonato. Move o botão D para cima e para baixo para escolheres uma das pinturas disponíveis.

2. ESCOLHER TRANSMISSÃO

Prime o botão A para confirmar a escolha do teu veículo. Podes agora escolher a tua transmissão. Move o botão D para a esquerda ou para a direita para escolheres entre Automático ou Manual. Prime o botão A novamente para confirmar a tua escolha.

3. ESCOLHER PISTA

Move o botão D para a esquerda e para a direita para escolheres uma das pistas disponíveis. Poderás escolher entre mais pistas quando ficarem disponibilizadas no modo Campeonato. Prime o botão A para confirmar a escolha da pista.

4. OPÇÕES PARA ESCOLHER PISTA

Na página de escolha de pista, prime o botão X para accionares o ecrã de Opções de Pista. Basta realçar a tua escolha e move o botão D para a esquerda e para a direita para activar ou desactivar a opção. Prime o botão Start ou selecciona Exit para regressares à página Escolher Pista. As opções permanecerão seleccionadas para indicação durante o jogo.

OPÇÕES DE PISTA

Weather:..... Escolhe entre tempo limpo, nublado, chuva ou ao acaso.

Time: ..... Escolhe entre dia, anoitecer ou ao acaso.

Reverse:..... (On/Off) Escolhe esta opção para correres na pista no lado contrário.

Mirror: ..... (On/Off) Escolhe esta opção para correres na pista com a imagem reflectida no retrovisor.

Animations: .... (On/Off) Escolhe esta opção para correres na pista com animações de pista.

Time Attack: .... (On/Off) Escolhe esta opção para correres contra o teu melhor tempo.

Ghost: ..... (On/Off) Acciona esta opção para teres um piloto fantasma da tua melhor volta.

Nitro: ..... (On/Off) Escolhe esta opção para correres com reabastecimentos de nitro (18 no total).

Checkpoints:.... (On/Off) Selecciona esta opção para activar os pontos de controlo na pista.

Selecciona «DONE» ou prime o botão Start quando tiveres terminado as tuas escolhas.

5. CORRIDA

Participas numa corrida com três voltas contra 4 adversários. Os adversários serão seleccionados de acordo com o teu veículo. Quanto melhor for o veículo, melhor serão os adversários.

** Excepção: as corridas nas pistas em Nova Iorque só duram uma volta.*

6. REVER PROVA

Quando passares a linha da meta, o teu resultado será indicado no ecrã. Prime A para continuares.

Prime o botão B para reveres a tua corrida, ou regressa ao menu de selecção de carro, premindo um botão qualquer. Ao reveres a tua prova, prime no botão D para cima e para baixo para mudares a imagem da câmara de um carro para o outro.

7. INSERIR O TEU NOME

Se conseguires estabelecer um novo recorde, poderás inserir o teu nome quando regressares aos menus arcade.

Move o botão D para cima e para baixo para seleccionar uma letra e prime o botão A para passares para a próxima letra. Prime Start para confirmares a escolha do teu nome.

MODO CAMPEONATO

Para seleccionares o Modo Campeonato, realça «CHAMPIONSHIP» no menu principal e prime o botão Start.

1. ESCOLHER ENTRE NEW (NOVO) OU LOAD (CARREGAR)

Move o botão D para a esquerda ou para a direita para seleccionares se queres começar um novo jogo Campeonato ou carregar um jogo já existente do teu VM.

2. INSERIR O TEU NOME

Se começares um novo campeonato, terás de inserir o teu nome. Move o botão D para cima e para baixo para seleccionares uma letra e prime o botão A para passares para a próxima letra. Prime o botão Start para confirmares a escolha do teu nome.

3. COMO JOGAR...

Quando iniciares um novo campeonato, irá aparecer-te o ecrã Bet-taker (Homem das Apostas).

Ele irá fornecer-te um carro e uma garagem. A partir daqui, dás início à tua carreira no campeonato.

Começas na Classe D e cada dólar ganho no final de uma corrida, dá direito a um Ponto Driver. Quando tiveres ganho um número suficiente de Pontos Driver, poderás subir para a classe seguinte. Ao subires de classe, poderás utilizar o dinheiro que ganhaste para adquirir novos veículos ou melhoramentos, reparações e apostar com outros pilotos. No final, serás confrontado com o Piloto X, o actual campeão da Classe A, e que terás de derrotar para terminares o jogo. Na garagem do Campeonato, comandas um cursor, que pode ser deslocado sobre os diferentes ícones na barra de ícones no fundo do ecrã. Para seleccionares, basta realçares o ícone que quiseres e prime o botão A. O nome do ícone será indicado na barra de informação na parte inferior do ecrã.

4. ELEMENTOS CHAVE DO CAMPEONATO...

Formas de Ganhar Dinheiro

Para venceres no campeonato, terás de ganhar dinheiro. O dinheiro permite-te adquirir novos veículos, melhores peças adicionais e também acumular pontos. Vencer uma corrida é apenas uma das formas para ganhar dinheiro. Os pilotos que passam os limites de velocidade, que ocupam o primeiro lugar a maior parte do tempo, alcançam a maior velocidade ou efectuem a volta mais rápida da corrida também ganham dinheiro.

Obter Pontos Driver

Na parte superior do ecrã na garagem do campeonato, podes verificar em que classe é que te encontras e quantos pontos precisas antes de poderes subir de classe. Receberás um ponto Driver por cada dólar que ganhes numa corrida (as apostas e disputas não são incluídas nos pontos).

Desafios

Ao progredires no campeonato, os outros pilotos irão lançar-te desafios. Os desafios variam entre passar os limites de velocidade numa determinada volta e impedir que um adversário termine classificado entre os três primeiros lugares.

Ao aceitares estes desafios, para além de receberes dinheiro extra, irás atrair a atenção do Homem das Apostas. Os desafios do Homem das Apostas são especialmente recompensados, uma vez que podes obter melhoramentos especiais aos quais não terias acesso de outra forma (como por exemplo, nitro). O Homem das Apostas só entra em contacto contigo, se completares dois desafios com êxito. Sempre que aceitares um desafio, aparecerá um ícone verde na barra classificativa no indicador de prova. Desta forma, tens sempre conhecimento da posição em que o teu desafiador se encontra em relação a ti. Poderás igualmente verificar que desafio aceitas-te durante a corrida, premindo o botão Start para pausar o jogo. Após alguns segundos, ser-te-á relembrado o teu desafio no ecrã.

Disputas

As disputas são uma forma especial de desafio. Quando as coisas começam a ficar muito pessoais entre ti e o outro piloto, poderás resolver a questão numa prova de confrontação directa com esse piloto. A corrida realiza-se na pista do piloto, mas não conta para o campeonato. A aposta é sempre a mesma, o carro do piloto vencido! Aceita uma disputa se depois tiveres dinheiro suficiente para adquirires um novo veículo ou a tua temporada estará comprometida. As disputas podem ser bastantes recompensadoras, porque poderás ficar com o carro do teu adversário (e o seu abandono do campeonato para o resto da temporada), mas podem ser muito dispendiosas, se perderes o teu próprio carro. Não te esqueças de ponderar os riscos antes de aceitares uma disputa...

Ícone Corrida

Escolhe o ícone corrida quando estiveres pronto para entrares noutra corrida. Após escolheres o ícone corrida, poderás escolher um veículo.

Ao escolheres um veículo, podes premir o botão X para escolher os pneus com que queres participar.

Ícone Troféu

Ao venceres nas diferentes pistas das classes, irás receber galhardetes e troféus. É atribuído um galhardete ao vencedor de cada corrida. Os troféus são atribuídos no final de cada temporada.

Um Troféu de Bronze é atribuído ao piloto que termina na terceira posição no campeonato, o Troféu de Prata ao piloto que termina na segunda posição e o de Ouro ao vencedor da temporada. Se um piloto vence todas as corridas numa temporada, ganhará o Troféu de Platina especial. Para visualizar a estante de troféus, realça o ícone Troféu e prime o botão A. Depois, terás de escolher entre verificar os teus troféus ou os teus galhardetes. Premindo para cima e para baixo, poderás visualizar os diferentes prémios que ganhaste em cada classe. Para saíres deste ecrã, basta premires o botão B duas vezes e regressas à página da garagem do Campeonato principal.

Ícone Peças Adicionais

Cada carro pode ser aperfeiçoado de várias formas. Ao seleccionares o ícone peças adicionais na página da garagem do Campeonato principal, terás acesso ao conteúdo do livro de aperfeiçoamentos.

O preço e utilização de cada aperfeiçoamento encontram-se detalhados no livro. As peças adicionais que não se encontram actualmente disponíveis, só podem ser adquiridas mais tarde.

Para efectuar uma compra, basta premir o botão A sobre a peça adicional da tua escolha. Depois, regressas ao ecrã de selecção de carro. Ficará indicado no ecrã a peça adicional para decidires em que veículo irás instala-la. Quando tiveres escolhido, prime o botão A. Aparecerá uma mensagem a confirmar que a peça adicional foi instalada correctamente e regressas novamente ao livro de peças adicionais. Para abandonares este ecrã, prime o botão B.

Plano de Corrida e Classificações da Temporada

Ao seleccionares o ícone plano de corrida, poderás visualizar as corridas que constituem a presente temporada.

Ao lado de cada corrida estará o teu resultado (se a corrida já se realizou). Prime A nesta página para veres as classificações da presente temporada.

O total de pontos de todos os participantes encontram-se ao lado dos respectivos nomes.

Ícone Reparações

Se tiveres danificado o teu veículo, podes seleccionar o ícone reparações. Aqui, poderás verificar o numero total de danos no teu veículo e o custo das reparações.

Podes escolher entre uma reparação parcial, que apenas permite um aumento de 10% do potencial no teu veículo, ou uma reparação completa, que faz com que o teu veículo fique novamente em forma. Aparecerá uma mensagem, se não tiveres dinheiro suficiente para efectuares as reparações.

VM

Ao seleccionares o ícone VM, poderás gravar o teu desempenho no campeonato numa VM ou carregar num jogo existente. Ser-te-á perguntado de que VM queres carregar ou em que VM queres gravar.

Depois, terás de escolher que ficheiro específico é que queres seleccionar na VM que acedeste. Para validares a tua escolha, prime o botão A.

Ícone Apostar

Eventualmente, receberás desafios de outros pilotos na tua classe. Quando isto acontece, ouves uma buzina e o ícone apostar fica brilhante na barra de ícones. Só terás acesso ao ícone apostar, quando estiver a piscar.

Selecciona o ícone apostar com o botão A, para abrires a porta da garagem e veres o piloto que te está a lançar o desafio. Quando leres o conteúdo do desafio, terás a oportunidade de aceitá-lo ou recusá-lo.

Ao aceitar um desafio onde se aposta dinheiro, faz com que o dinheiro seja retirado da tua conta imediatamente.

Ícone Nitro

Só podes ter acesso ao Ícone Nitro quando tiveres instalado a peça adicional num dos teus carros. Quando o ícone nitro fica acessível, poderás reabastecer o teu depósito de nitro. Podes escolher entre reabastecer uma única unidade de nitro ou despejar o tanque inteiro, seleccionando reabastecimento total.

Ícone Negociar Carro

Ao seleccionares o ícone negociar carro, poderás vender um dos teus carros ou comprar um novo.

Para Vender um Carro: Começa por seleccionar Sell e prime o botão A. A câmara activa o ecrã de selecção de carro, para que possas escolher o carro que queres vender.

O preço que te é oferecido é indicado no fundo do ecrã. Prime o botão A para confirmares a tua escolha ou o botão B para voltares atrás.

Para Comprar um Carro: Selecciona Buy e prime o botão A, para accionar o ecrã negociar carro. Neste ecrã, poderás visualizar todos os diferentes modelos e comparar os seus preços e estatísticas, movendo o botão para a esquerda e para a direita.

Quando tiveres decidido o veículo que pretendes comprar, prime A. Depois, terás de escolher entre transmissão manual ou automática.

Depois de teres escolhido, terás de escolher a pintura do teu carro, movendo o botão D para cima e para baixo. Quando tiveres tudo escolhido, terás de confirmar uma última vez a compra do veículo.

Prime o botão A para concretizar o negócio. Quando tiveres efectuado a compra, terás de decidir se queres abandonar o ecrã negociar carro ou se queres comprar mais alguma coisa. Para abandonar o ecrã negociar carro a qualquer altura, prime o botão B e selecciona "Exit: Yes" com o botão A.

MODO MULTIJOGADOR

Para seleccionar o modo multijogador, realça "MULTIPLAYER" no menu principal e prime o botão Start.

1. ESCOLHER CARRO

Os dois jogadores podem mover o botão D para a esquerda ou para a direita para escolher um dos veículos disponíveis. Os jogadores escolhem as suas viaturas separadamente no ecrã de escolha. Outros veículos podem ficar disponíveis no modo Campeonato.

2. ESCOLHER TRANSMISSÃO

Os jogadores podem premir o botão A para confirmar a escolha do veículo, accionando o ecrã de escolha de transmissão. Mover o botão para a esquerda ou para a direita, para escolher entre Manual e Automático. Premir o botão A novamente para confirmar a escolha.

3. ESCOLHER PISTA

Os dois jogadores podem participar na escolha de pista, mas só é necessário que um dos jogadores confirme a escolha para passar para o ecrã seguinte. Premir o botão A para confirmar a escolha da pista.

4. ESCOLHER OPÇÕES DE PISTA

Qualquer jogador pode accionar o menu das opções de pista, premindo o botão X. Basta realçar a escolha e mover o botão D para a esquerda ou para a direita para activar ou desactivar a opção.

Premir o botão Start ou seleccionar «EXIT» para voltarem à página de escolha de pista. As opções permanecem seleccionadas para indicação durante o jogo.

5. ESCOLHER MODO DE JOGO

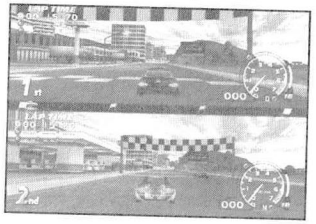
Encontram-se disponíveis cinco modos de jogo no modo multijogador. Os dois jogadores podem escolher o modo de jogo antes de iniciar a corrida.

Para efectuar a escolha, basta realçar um dos cinco modelos indicados no ecrã e premir Start. Para uma explicação sobre o modo que pretendes escolher, basta realçá-la e premir o botão X.

OS DIFERENTES MODOS SÃO:

A – Head to head (Confrontação Directa)

Este modo é basicamente uma corrida até à linha da meta. Vence o jogador que terminar a corrida em primeiro.



Número da Volta (canto superior esquerdo do ecrã)

Tempo da Volta (ao lado do indicador de Número de Voltas)

Barra de Posições (no centro do ecrã, indicando as três voltas)

Posição na Corrida (parte inferior esquerda do ecrã)

Tacómetro (parte inferior direita do ecrã)

Velocidade Actual (parte inferior direita do ecrã, no centro do tacómetro)

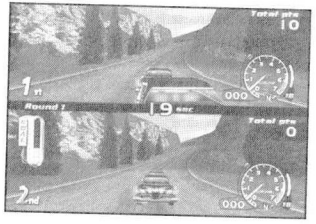
Velocímetro (parte inferior direita do ecrã, à esquerda do tacómetro)

Indicador Nitro (parte inferior direita, à direita do tacómetro)

** O carro azul é do jogador 1, o carro vermelho é do jogador 2.*

B – Defend & Attack (Defender e Atacar)

Este modo está dividido em 9 rondas. Durante cada ronda, um jogador terá de somar pontos por ultrapassar, o outro por defender-se dos ataques. O jogador com mais pontos no final das nove rondas, vence o jogo. Para vencer a ronda, o atacante para além de ultrapassar o defensor, terá de se colocar a 20 metros à frente dele. O atacante pode ver a distância a que está, porque ao efectuar a ultrapassagem aparece no seu ecrã uma barra de distância mínima. Quando a barra estiver preenchida, a ultrapassagem está completa. Para o defensor, a vitória é obtida por manter o atacante atrás dele (ou pouco à frente dele) durante, pelo menos, 16 segundos. O atacante ganha sempre o número de pontos igual aos segundos que restam no cronómetro. O defensor ganha pontos bónus de defesa em intervalos regulares durante a ronda (aos 20, 15, 10 e 5 segundos), bem como, um Bónus de Defesa Perfeita, se o defensor conseguir que o atacante não o ultrapasse durante a ronda.



Total de Pontos (parte superior direita do ecrã)

Distância de ultrapassagem mínima (parte central esquerda do ecrã)

Cronómetro (centro do ecrã)

Ronda Actual (centro esquerdo do ecrã)

Posição na Corrida (parte inferior esquerda do ecrã)

Tacómetro (parte inferior direita do ecrã)

Velocidade Actual (parte inferior direita do ecrã, no centro do tacómetro)

Velocímetro (parte inferior direita do ecrã, à esquerda do tacómetro)

Indicador Nitro (parte inferior direita, à direita do tacómetro)

**O carro azul é do jogador 1, o carro vermelho é do jogador 2.*

C – Distance Lag (Volta de Distâncias)

Após escolher este modo, os jogadores devem escolher uma distância, movendo o botão D para cima ou para baixo (as distâncias vão aumentando ou diminuindo 100 metros). Quando os jogadores tiverem efectuado as suas escolhas, eles vão correr até estarem separados pela distância que escolheram. Não há um conta-voltas, e o vencedor só é determinado quando a distância é alcançada.

Barra de Posições (centro do ecrã)

Distância em metros (centro do ecrã)

Posição na Corrida (parte inferior esquerda do ecrã)

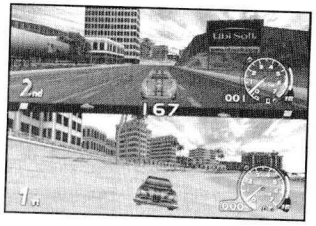
Tacómetro (parte inferior direita do ecrã)

Velocidade Actual (parte inferior direita do ecrã, no centro do tacómetro)

Velocímetro (parte inferior direita do ecrã, à esquerda do tacómetro)

Indicador Nitro (parte inferior direita, à direita do tacómetro)

** O carro azul é do jogador 1, o carro vermelho é do jogador 2.*



D – Time Lag (Volta Cronometrada)

Os dois jogadores iniciam a prova com um total de 300 pontos. À medida que vão passando pelos pontos de controlo na pista, é inserido no ecrã um cronómetro, que começa a indicar a diferença de tempo entre os dois jogadores. Quando o segundo jogador passa o ponto de controlo, a diferença é convertida em pontos. O jogador com mais pontos no final das 3 voltas, vence o jogo.

Total de Pontos (parte superior direita do ecrã)

Cronómetro Dif. (parte superior esquerda do ecrã)

Barra de Posições (no centro do ecrã)

Posição na Corrida (parte inferior esquerda do ecrã)

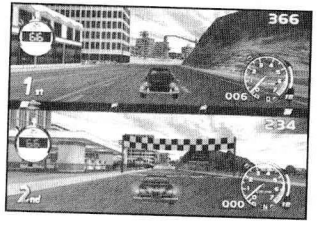
Tacómetro (parte inferior direita do ecrã)

Velocidade Actual (parte inferior direita do ecrã, no centro do tacómetro)

Velocímetro (parte inferior direita do ecrã, à esquerda do tacómetro)

Indicador Nitro (parte inferior direita, à direita do tacómetro)

** O carro azul é do jogador 1, o carro vermelho é do jogador 2.*



E – Special Challenge (Desafio Especial)

Há seis ícones que representam seis categorias diferentes indicados no ecrã. O jogador que dominar a maior parte das categorias no final das três voltas, vence a corrida, quer tenha terminado em primeiro lugar ou não.

As categorias são:

Indicador de Desafio Especial dos dois jogadores (apresentado por gráficos)

Ícones do desafio especial (centro do ecrã)

Número da Volta (canto superior esquerdo do ecrã)

Tempo da Volta (ao lado do indicador do Número da Volta)

Posição na Corrida (parte inferior esquerda do ecrã)

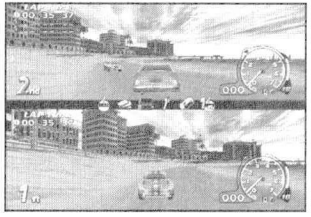
Tacómetro (parte inferior direita do ecrã)

Velocidade Actual (parte inferior direita do ecrã, no centro do tacómetro)

Velocímetro (parte inferior direita do ecrã, à esquerda do tacómetro)

Indicador Nitro (parte inferior direita, à direita do tacómetro)

** O carro azul é do jogador 1, o carro vermelho é do jogador 2.*



CLASSIFICAÇÕES

Para seleccionar as classificações, realça «HIGH SCORES» no menu principal e prime o botão Start.

1. OS MELHORES PILOTOS

Para ver os nomes dos melhores pilotos do campeonato, move o botão para cima ou para baixo para realçar «BEST DRIVERS» e prime o botão A.

2. RECORDES DE PISTA

Para visualizar os recordes de pista, move o botão para cima ou para baixo para realçar «TRACK RECORDS» e prime botão A. Move o botão para a esquerda e para a direita para mudar as pistas.

3. RESTABELECER OS RECORDES DE PISTA

Para restabelecer os recordes de pista, realça o contentor do lixo e prime o botão A.

OPÇÕES

Para seleccionar o menu opções, realça «OPTIONS» no menu principal e prime o botão Start.

1. SOM

Selecciona «SOUND» no menu de opções e prime o botão A.

Move o botão D para cima ou para baixo para escolheres o tipo de som que pretendes ajustar. Move o botão D para a esquerda ou para a direita para posicionar o deslizador. Prime o botão B para saíres do menu de som. Prime o botão X para desligares o som.

2. COMANDO

Selecciona «CONTROLLER» no menu de opções e prime o botão A.

Escolhe a porta que pretendes configurar, e depois prime o botão A para a seleccionares.

Ser-te-á apresentado a presente configuração do teu comando (comando normal ou volante). Prime o botão D para a esquerda ou para a direita para seleccionares uma das configurações disponíveis. Prime o botão A para confirmar a tua selecção.

3. CRÉDITOS

Para visualizar os créditos do jogo, selecciona «CREDITS» e prime o botão A.

ECOFILMES - Importação e Distribuição de Filmes, Lda.
Rua do Brasil, 884 • P.O. Box 60 • 3701 São João da Madeira Codex
Tel. (256) 836 200 Fax (256) 831 301 / 902